Manuel d'utilisation

Baby bureau 2 en 1

© 2011 VTech
Imprimé en Chine.
91-002584-003 (法)

123405 IM.indd 1 4/21/11 9:38:36 AM

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

123405 IM.indd 2 4/21/11 9:38:36 AM

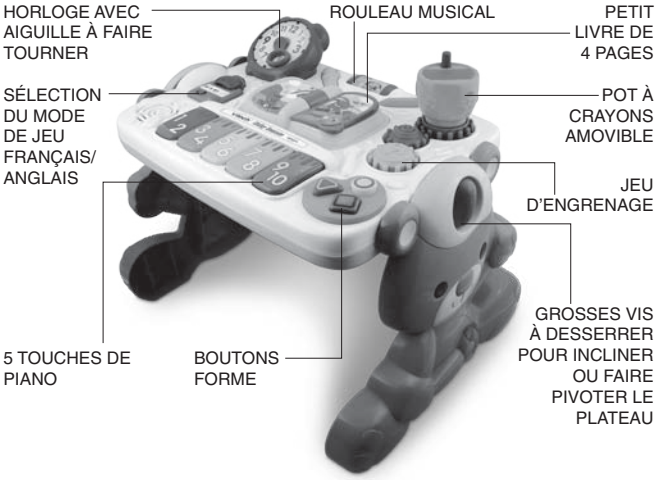
INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Baby bureau 2 en 1** de **VTech®**. Félicitations !

Baby bureau 2 en 1 est un bureau bilingue évolutif, transformable en un tour de main. Une face table d'activités, très riche en découvertes, et une face lisse, très pratique pour dessiner, peindre ou jouer !

Côté table d'activités, votre enfant joue du piano et manipule les différents objets pour découvrir leur nom, apprendre les formes, les chiffres, les couleurs... Il tourne les pages du livre ou l'aiguille de la pendule et fait tourner le pot à crayons en manipulant l'engrenage ! En sélectionnant le mode « anglais », votre enfant peut aussi découvrir ses premiers mots en langue étrangère.

Côté table à dessin, l'enfant donne libre cours à sa créativité. Tout en dessinant ou en jouant sur la grande surface lisse, il peut tourner le rouleau musical pour entendre de joyeuses mélodies et chansons.

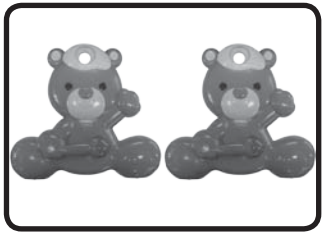

HORLOGE AVEC AIGUILLE À FAIRE TOURNER
ROULEAU MUSICAL
PETIT LIVRE DE 4 PAGES
SÉLECTION DU MODE DE JEU FRANÇAIS/ ANGLAIS
POT À CRAYONS AMOVIBLE
JEU D'ENGRENAGE
GROSSES VIS À DESSERRER POUR INCLINER OU FAIRE PIVOTER LE PLATEAU
5 TOUCHES DE PIANO
BOUTONS FORME

123405 IM.indd 2 4/21/11 9:38:38 AM

CONTENU DE LA BOÎTE

– Une table d'activités

– Deux pieds en forme d'ourson



– Une pendule

– Un pot à crayons

– Deux grosses vis

– Un manuel d'utilisation

– Un bon de garantie

123405 IM.indd 3 4/21/11 9:38:43 AM

ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

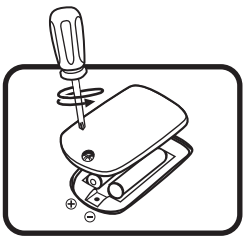
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sur la table à dessin de **Baby bureau 2 en 1**, à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



123405 IM.indd 4 4/21/11 9:38:44 AM

1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

123405 IM.indd 5 4/21/11 9:38:44 AM

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.

La barre noire indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.

Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.

Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr

Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

123405 IM.indd 6 4/21/11 9:38:44 AM

2. ASSEMBLAGE

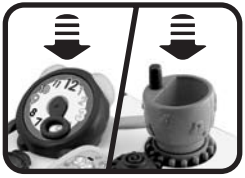
ATTENTION ! Ce jouet doit être assemblé par un adulte.

Après avoir assemblé ou retourné la table, assurez-vous que les pieds sont correctement fixés et que la table est stable avant de laisser votre enfant jouer. Pour la sécurité de votre enfant, ne pas le laisser s'asseoir ni monter sur la table.

1. ASSEMBLER LA TABLE

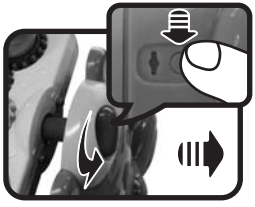
Utiliser les grosses vis pour fixer les pieds à la table.

Placer la pendule dans l'emplacement situé dans le coin supérieur gauche de la table. Placer le pot à crayons sur la roue bleue de l'engrenage.



2. FAIRE PIVOTER LA TABLE

Débloquer le verrouillage, en appuyant sur le petit bouton situé sur la table à dessin, comme indiqué sur le schéma.

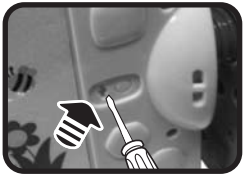


123405 IM.indd 7 4/21/11 9:38:48 AM

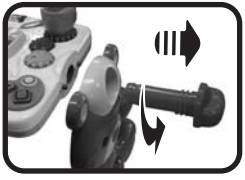
Desserrer les grosses vis simultanément, puis faire pivoter la table avant de resserrer les vis fermement.

3. DÉMONTER LA TABLE

Desserrer les grosses vis, puis débloquer le verrouillage en appuyant sur le petit bouton situé sur la table à dessin.



Retirer les grosses vis.



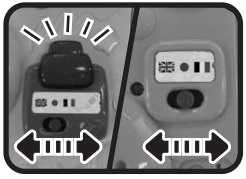
123405 IM.indd 8 4/21/11 9:38:52 AM

3. POUR COMMENCER À JOUER…

3.1. MARCHE/ARRÊT/SÉLECTION DE LA LANGUE

Note : un bouton **Marche/Arrêt/Sélection de la langue** se trouve sur chaque face du bureau.

Pour mettre en marche **Baby Bureau 2 en 1**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Sélection de la langue** sur la position pour entendre les voix anglaises, ou sur la position pour les entendre en français.



Pour éteindre **Baby bureau 2 en 1**, placer le curseur **Marche/Arrêt/Sélection de la langue** sur la position **Arrêt** ● .

3.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

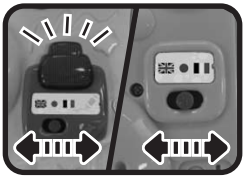
Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Baby bureau 2 en 1** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, **Baby bureau 2 en 1** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton, de tourner la page du livre, le rouleau musical, l'aiguille de l'horloge ou le jeu d'engrenage.

123405 IM.indd 9 4/21/11 9:38:52 AM

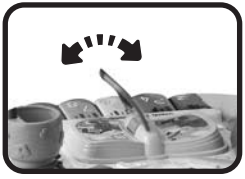
4. ACTIVITÉS

Lorsque Bébé joue avec **Baby Bureau 2 en 1**, la lumière située sur la table à dessin clignote au rythme du son.

1. Mettre en marche **Baby Bureau 2 en 1** en déplaçant le curseur **Marche/ Arrêt/Sélection de la langue** sur les positions 🇬🇧 ou ▮▮. Bébé entend un effet sonore, une phrase et une chanson.



2. Tourner la double page du livre pour entendre une mélodie chantée par les animaux, leur activité et leur cri.



3. Que pourrions-nous faire en ce moment ? Tourner l'aiguille de la pendule pour le découvrir. Tourner l'aiguille de manière continue pour entendre son tic-tac.

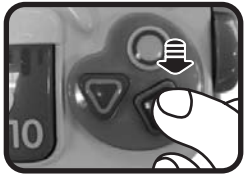
4. Tourner le jeu d'engrenage pour entendre une chanson, des sons et des phrases amusantes. Appuyer sur le bouton situé sous le pot à crayons pour entendre sa fonction et des sons rigolos.

123405 IM.indd 10 4/21/11 9:38:56 AM

5. Tourner le rouleau musical pour entendre la chanson de l'alphabet et de joyeuses mélodies. Tourner le rouleau plus rapidement pour accélérer le tempo des mélodies.

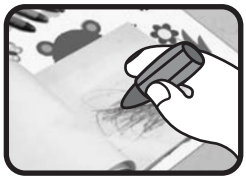
6. Appuyer sur les touches du piano pour entendre leur couleur, les chiffres et les notes de musique. Lorsqu'une mélodie est jouée, appuyer sur les touches du piano pour la jouer note par note.

7. Appuyer sur les boutons Forme pour entendre un effet sonore, leur nom et une mélodie.



123405 IM.indd 11 4/21/11 9:38:59 AM

8. Lorsque le bureau est utilisé comme table à dessin, tourner le rouleau musical pour déclencher des mélodies, chansons et effets sonores.



Continuer à tourner le rouleau lorsqu'une mélodie est jouée pour superposer des sons rigolos.

5. LISTE DES MÉLODIES

1. *Brousse, brousse*
2. *Tous les animaux du monde*
3. *Il court, il court, le furet*
4. *Enroulez le fil*
5. *Le Grand Cerf*
6. *Jean petit*
7. *Alouette, gentille alouette*
8. *Petit escargot*
9. *Vent frais*
10. *Gentil coq'licot*

123405 IM.indd 12 4/21/11 9:39:02 AM

6. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 :

« Mon bureau est trop rigolo,
Avec ses deux côtés.
Mon bureau est trop rigolo,
Je peux jouer et dessiner,
Je peux jouer et dessiner. »

Chanson 2 :

« ABCD,
EFG,
HIJK,
LMNOP,
QRS,
TUV,
WX,
Y et Z.
Je connais mon alphabet,
C'est à toi de le chanter ! »

Chanson 3 :

« J'aime dessiner,
Imaginer,
De nombreux paysages.
J'aime découvrir,
Et reproduire,
De nouvelles images ! »

123405 IM.indd 13 4/21/11 9:39:02 AM

7. ENTRETIEN

- **Baby bureau 2 en 1** est lavable uniquement en surface.
- Pour nettoyer **Baby bureau 2 en 1**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **Baby bureau 2 en 1** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Baby bureau 2 en 1** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

8. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière, sous le produit ou dans le compartiment à piles).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

123405 IM.indd 14 4/21/11 9:39:02 AM

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :
Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1

123405 IM.indd 15 4/21/11 9:39:02 AM